





















TESSERE

Usare e scartare immediatamente	Usare in qualunque momento durante il proprio turno e poi scartare	Usare in qualunque momento durante il proprio turno e poi girare fino al prossimo round	Leggere la descrizione per l'uso di queste tessere
 <p>Prendi 2 Carte "Azione extra"</p>	 <p>Prendi Navi, o Spezie, o Ducati, o conta i Colonizzatori, in base a una Scheda Sviluppo avversaria</p>	 <p>Prendi 4 Ducati</p>	 <p>Mettila coperta davanti a te. A fine partita varrà 3 (2) PV</p>
 <p>Prendi 4 Navi</p>	 <p>Gira 2 Carte Spedizione e somma i Colonizzatori. Prendi quel numero di Spezie, Colonizzatori o Navi</p>	 <p>Prendi 1 Nave</p>	 <p>Piantagione: quando ne ottieni una, prendila con le relative Spezie</p>
 <p>Prendi 4 Colonizzatori</p>	 <p>Avanza di 1 casella, sulla tua Scheda Sviluppo, la pedina nella colonna meno avanzata</p>	 <p>Prendi 1 Colonizzatore</p>	 <p>A fine partita vale 1 PV (anche se scartata)</p>
 <p>Prendi 2 (3) Carte Spedizione</p>	 <p>Riempi fino a 3 Piantagioni/Colonie con le Spezie appropriate</p>	 <p>Prendi 1 Spezia e mettila su una Piantagione/Colonia</p>	 <p>Indica il giocatore iniziale. Quando la ottieni, prendi anche 1 carta "Azione extra"</p>
 <p>Prendi 3 Navi o 3 Colonizzatori</p>	 <p>Scambia questa tessera con una sul piano di gioco. Puoi usare immediatamente la tessera appena presa</p>	<p>PUNTI VITTORIA</p> <p>+ PV per ogni colonna della Scheda Sviluppo (0, 1, 3, 6, 10) + PV per le Colonie (1 Col:1 PV - 2 Col:3 PV - 3 Col:6 PV - 4 Col:10 PV) + PV per le Piantagioni di valore 1 (1 PV per ognuna) + PV per il possesso delle Tessere viola (da 2 a 4 PV) + PV per set di Carte Spedizione (1 Sim:1 PV - 2 Sim:3 PV - 3 Sim:6 PV - 4 Sim:10 PV - 5 Sim:15 PV - 6 Sim:20 PV) + PV per chi ha più Ducati (3 PV) NB: a parità di PV vince chi ha più Ducati</p>	
 <p>Prendi 1 Nave, 1 Colonizzatore, 1 Carta "Azione extra"</p>	 <p>Scarta 6 Spezie e gira questa tessera. A fine partita varrà 4 PV</p>		



TURNO DI GIOCO

CARTE SPEDIZIONE

- Piazzare i segnalini per le Aste**
Si inizia con la "Bandiera"
- Risolvere le Aste delle Tessere**
Inizia il giocatore iniziale
Prima offerta:0
Un "giro" solo per asta
- Svolgere a turno 3 Azioni:**
 - Sviluppo**
Pagare Spezie e Navi per avanzare in una colonna di 1 spazio sulla Scheda Sviluppo
 - Costruzione di Navi**
Prendere Navi in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo
 - Raccolto**
Prendere Spezie in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo
 - Tassazione**
Prendere Ducati in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo
 - Spedizione**
Prendere Carte Spedizione in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo (rispettare il limite massimo di carte permesso)
 - Fondare una Colonia**
Vedere a lato

 <p>Durante Azione Raccolto Invece di Spezie, prendi una combinazione di Spezie, Navi e Colonizzatori</p>	 <p>Prendi 5 Ducati</p>
 <p>Durante Azione Fondare una Colonia Gira una Carta Spedizione aggiuntiva e somma i Colonizzatori indicati al totale</p>	 <p>Prendi 2 Spezie</p>
 <p>Durante Azione Sviluppo Invece di pagare con Spezie e Navi, paga il numero di Ducati indicato per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo</p>	 <p>Prendi 2 Colonizzatori</p>
 <p>Durante Azione Sviluppo Paga solamente con le Navi per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo</p>	 <p>Prendi 2 Navi</p>
 <p>Durante Azione Sviluppo Paga solamente con le Spezie per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo</p>	 <p>Scarta quante Spezie vuoi e prendi 3 Ducati per ogni Spezia scartata</p>

FONDARE UNA COLONIA

Scegliere una Colonia. Occorre raggiungere il numero richiesto di Colonizzatori sommando il numero indicato sulla casella raggiunta nella Scheda Sviluppo, su 2 Carte Spedizione girate dal mazzo, Carte Colonizzatori












Successo:

- prendere la Colonia e le relative Spezie
- scartare le Carte Spedizione e Colonizzatori





















Fallimento:

- prendere una Carta Colonizzatore di valore "1"
- scartare le Carte Spedizione



TURNO DI GIOCO	CARTE SPEDIZIONE		
<p>1. Piazzare i segnalini per le Aste Si inizia con la "Bandiera"</p> <p>2. Risolvere le Aste delle Tessere Inizia il giocatore iniziale Prima offerta:0 Un "giro" solo per asta</p> <p>3. Svolgere a turno 3 Azioni:</p> <p>3.1. Sviluppo Pagare Spezie e Navi per avanzare in una colonna di 1 spazio sulla Scheda Sviluppo</p> <p>3.2. Costruzione di Navi Prendere Navi in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo</p> <p>3.3. Raccolto Prendere Spezie in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo</p> <p>3.4. Tassazione Prendere Ducati in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo</p> <p>3.5. Spedizione Prendere Carte Spedizione in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo (rispettare il limite massimo di carte permesso)</p> <p>3.6. Fondare una Colonia Vedere a lato</p>	 <p>Durante Azione Raccolto Invece di Spezie, prendi una combinazione di Spezie, Navi e Colonizzatori</p>	 <p>Prendi 5 Ducati</p>	
	 <p>Durante Azione Fondare una Colonia Gira una Carta Spedizione aggiuntiva e somma i Colonizzatori indicati al totale</p>	 <p>Prendi 2 Spezie</p>	
	 <p>Durante Azione Sviluppo Invece di pagare con Spezie e Navi, paga il numero di Ducati indicato per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo</p>	 <p>Prendi 2 Colonizzatori</p>	
	 <p>Durante Azione Sviluppo Paga solamente con le Navi per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo</p>	 <p>Prendi 2 Navi</p>	
	 <p>Durante Azione Sviluppo Paga solamente con le Spezie per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo</p>	 <p>Scarta quante Spezie vuoi e prendi 3 Ducati per ogni Spezia scartata</p>	
FONDARE UNA COLONIA			
<p>Scegliere una Colonia. Occorre raggiungere il numero richiesto di Colonizzatori sommando il numero indicato sulla casella raggiunta nella Scheda Sviluppo, su 2 Carte Spedizione girate dal mazzo, Carte Colonizzatori</p>			
		<p>Successo: - prendere la Colonia e le relative Spezie - scartare le Carte Spedizione e Colonizzatori</p> <p>Fallimento: - prendere una Carta Colonizzatore di valore "1" - scartare le Carte Spedizione</p>	



TESSERE			
Usare e scartare immediatamente	Usare in qualunque momento durante il proprio turno e poi scartare	Usare in qualunque momento durante il proprio turno e poi girare fino al prossimo round	Leggere la descrizione per l'uso di queste tessere
 <p>Prendi 2 Carte "Azione extra"</p>	 <p>Prendi Navi, o Spezie, o Ducati, o conta i Colonizzatori, in base a una Scheda Sviluppo avversaria</p>	 <p>Prendi 4 Ducati</p>	 <p>Mettila coperta davanti a te. A fine partita varrà 3 (2) PV</p>
 <p>Prendi 4 Navi</p>	 <p>Gira 2 Carte Spedizione e somma i Colonizzatori. Prendi quel numero di Spezie, Colonizzatori o Navi</p>	 <p>Prendi 1 Nave</p>	 <p>Piantazione: quando ne ottieni una, prendila con le relative Spezie</p>
 <p>Prendi 4 Colonizzatori</p>	 <p>Avanza di 1 casella, sulla tua Scheda Sviluppo, la pedina nella colonna meno avanzata</p>	 <p>Prendi 1 Colonizzatore</p>	 <p>A fine partita vale 1 PV (anche se scartata)</p>
 <p>Prendi 2 (3) Carte Spedizione</p>	 <p>Riempi fino a 3 Piantagioni/Colonie con le Spezie appropriate</p>	 <p>Prendi 1 Spezia e mettila su una Piantazione/Colonia</p>	 <p>Indica il giocatore iniziale. Quando la ottieni, prendi anche 1 carta "Azione extra"</p>
 <p>Prendi 3 Navi o 3 Colonizzatori</p>	 <p>Scambia questa tessera con una sul piano di gioco. Puoi usare immediatamente la tessera appena presa</p>	PUNTI VITTORIA	
 <p>Prendi 1 Nave, 1 Colonizzatore, 1 Carta "Azione extra"</p>	 <p>Scarta 6 Spezie e gira questa tessera. A fine partita varrà 4 PV</p>	<p>+ PV per ogni colonna della Scheda Sviluppo (0, 1, 3, 6, 10) + PV per le Colonie (1 Col:1 PV - 2 Col:3 PV - 3 Col:6 PV - 4 Col:10 PV) + PV per le Piantagioni di valore 1 (1 PV per ognuna) + PV per il possesso delle Tessere viola (da 2 a 4 PV) + PV per set di Carte Spedizione (1 Sim:1 PV - 2 Sim:3 PV - 3 Sim:6 PV - 4 Sim:10 PV - 5 Sim:15 PV - 6 Sim:20 PV) + PV per chi ha più Ducati (3 PV) NB: a parità di PV vince chi ha più Ducati</p>	

